

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepak takraw adalah cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh dua tim, terdiri atas tiga orang (bereggu), dua orang (double event) dan empat orang (quadrant) inti dari permainan ini adalah setiap individu yang bertanding harus bisa memanfaatkan peluang yang ada dan membuat serangan sebaik mungkin dengan menggunakan bola bundar, yang pada umumnya terbuat dari rotan atau fiber, sepak takraw seringkali disebut dengan kata lain yaitu sepak tendang, sepak anyaman dan sepak raga. Menurut Prawirasaputra (2015. Hlm,5) “permainan sepak takraw dilakukan oleh dua regu yang berhadapan dilapangan dipisahkan oleh jarring (net) yang terbentang membelah lapangan menjadi dua bagian. Permainan dilakukan tiga lawan tiga dengan cadangan tiga, tiga orang pemain yang bertugas sebagai tekong yang berdiri paling belakang dan dua orang sebagai apit kanan dan apit kiri”. Sepak takraw adalah permainan yang sangat populer di masyarakat, kenapa bisa dikatakan populer karena sepak takraw telah mempertandingan permainan sepak takraw antar Negara adalah *King's Cup World Championships* di Thailand. Perkembangan sepak takraw juga berkembang di Negara kita yaitu Indonesia, semua orang mengenal sepak takraw karena di Indonesia terdapat pertandingan antar club yang biasanya diwakili oleh setiap provinsinya seperti Pekan Olahraga Nasional (PON), Pekan Olahraga Provinsi, Kejurnas.

Faktor yang mendukung dalam permainan sepak takraw ialah Sumber Daya Manusia (SDM), sarana dan prasarana dan metode pembelajaran. Dalam Sumber Daya Manusia (SDM) yaitu meliputi siswa dan guru di sekolah. Siswa mempunyai faktor pendukung untuk menunjang pembelajaran permainan sepak takraw diantaranya adalah faktor fisik, mental, dan intelektual. Guru juga mempunyai peran besar untuk mendukung keberhasilan permainan sepak takraw, guru harus

menjadi pendamping agar pembelajaran tercapai dengan bertahap untuk mencapai tujuan pendidikan. Faktor lain yang mendukung pembelajaran permainan sepak takraw yaitu sarana dan prasarana yang memadai untuk proses pembelajaran. Yaitu seperti lapangan, bola, net, dan peralatan pribadi lainnya. Dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai maka akan lebih mudah untuk dapat meningkatkan hasil pembelajaran sepak takraw. Berdasarkan pernyataan di atas bahwa sarana belajar bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi ajar, dalam artian segala macam peralatan yang digunakan guru dan murid untuk memudahkan penyampaian dan menerima materi pembelajaran. Sedangkan prasarana belajar untuk memudahkan penyelenggaraan pendidikan dalam artian segala macam peralatan, perlengkapan, dan benda-benda yang digunakan guru dan murid untuk memudahkan penyelenggaraan pendidikan.

Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru. Usaha guru dalam membelajarkan peserta didik merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Oleh karena itu pemilihan berbagai metode, strategi, teknik maupun model pembelajaran merupakan suatu hal yang utama. Dalam penerapannya model yang digunakan bisa merupakan hasil dari kreasi sendiri melalui proses pemikiran panjang para guru ataupun dari orang lain dengan mengadopsi dari para ahli pendidikan. Mills (1989:4) (dalam Juliantine T, Dkk 2013, hlm. 4) yang dimaksud dengan model adalah bentuk representasi akurat, sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Lalu, juliantine dkk (2013, hlm. 5) mengemukakan bahwa model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari sistem pembelajaran, serta berupaya menjelaskan keterkaitan berbagai komponen sistem pembelajaran ke dalam suatu pola/kerangka pemikiran yang disajikan secara utuh. Suatu model pembelajaran meliputi keseluruhan sistem pembelajaran yang mencakup komponen tujuan, proses belajar-mengajar, dan evaluasi hasil pembelajaran.

Menurut buku Juliantine T, Dkk (2015) terdapat beberapa model pembelajaran diantaranya : a. Model Pembelajaran Langsung (*Direct*

Instruction), b. Model Pembelajaran Kooperatif, c. Mode Inkuiri, d. Model Pembelajaran Pendidikan Olahraga (*Sport Education Model*), e. Model Pendekatan Taktis, f. Model Pembelajaran Personal (*Personal Models*), g. Model Pembelajaran *Peer Teaching* .

Dalam penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran langsung atau *direct instruction*. Model pembelajaran langsung merupakan model yang sudah lama dikembangkan dan digunakan oleh para guru di Indonesia khususnya guru pendidikan jasmani . model ini juga dikenal sebagai model *direct instruction*, dalam model ini guru memegang peranan penting dalam memberikan keputusan dan arahan kepada siswa sehingga guru mendominasi dalam proses pembelajaran berlangsung. Metzler (2000, hlm. 162) (dalam Hartono 2015, hlm. 14) menyatakan

“Direct instruction is characterized by decidedly teacher-centered decisions and teacher-directed engagement patterns for learner. The teacher will have a distinct set of learning goals in mind; present student with a model of the desired movement, skill, or concept; and then organize student learning activities into segmented block of time, providing high rate of augmented feedback learners practice each task or skill.”

Yang artinya Instruksi langsung ditandai dengan keputusan yang berpusat pada guru dan pola keterlibatan yang diarahkan oleh guru untuk lebih ramping. Guru akan memiliki serangkaian tujuan pembelajaran yang berbeda dalam pikiran; hadirkan siswa dengan model gerakan, keterampilan, atau konsep yang diinginkan; dan kemudian mengorganisasikan kegiatan belajar siswa into tersegmentasi blok waktu, menyediakan tingkat tinggi dari umpan balik augmented berlatih setiap tugas atau keterampilan.

Direct instruction sebagai model pembelajaran dimana guru memberikan, menyampaikan, dan mengarahkan seluruh informasi dan instruksi nya kepada siswa tanpa perantara dengan maksud agar bisa mengefektifkan waktu belajar siswa. Model pembelajaran langsung sangat cocok jika guru menginginkan siswa memahami informasi atau keterampilan tertentu. Akan tetapi sebagaimana yang dikemukakan Gaten dkk (1999) (dalam Juliantine T, Dkk 2015, hlm. 37) model ini tidak cocok apabila guru menginginkan siswa berkreasi dan mendapatkan informasinya sendiri tanpa adanya bimbingan langsung dari guru, belajar menemukan konsep lebih jauh dan melatih keterampilan berfikir lainnya.

Killen (1998:2) mengemukakan beberapa kelebihan model pembelajaran langsung jika diterapkan secara efektif, sebagai berikut :

1. Siswa dapat mengetahui tujuan-tujuan pembelajaran secara jelas,
2. Waktu untuk berbagai kegiatan pembelajaran dapat di kontrol dengan ketat,
3. Guru dapat mengendalikan urutan kegiatan pembelajaran,
4. Terdapat penekanan pada pencapaian akademik,
5. Kinerja siswa dapat dipantau secara cermat,
6. Umpan balik bagi siswa berorientasi akademik.

Keterbatasan model pembelajaran langsung :

1. Dalam model pembelajaran langsung, sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar atau ketertarikan siswa,
2. Karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan social dan interpersonal mereka,
3. Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan siswa. Sayangnya banyak siswa bukanlah pengamat yang baik sehingga dapat melewatkan hal-hal yang dimaksudkan oleh guru.

Dalam proses latihan dibutuhkan penggunaan media pembelajaran sebagai alat penunjang yang disesuaikan dengan karakteristik olahraga tersebut. Adapun media yang peneliti pilih untuk digunakan dalam permainan sepak takraw berupa audio visual. Media audio visual yang dimaksud adalah pengamatan melalui indera penglihatan dan pendengaran yang dipersepsikan dalam bentuk tugas gerak yang harus dilakukan. Audio visual dapat berupa pengamatan yang dilakukan secara langsung tetapi melalui objek lain yang dapat berupa gambar atau film.

Peranan audiovisual dalam pembelajaran menurut Gerlac dan Ely (1971, hlm. 285) ditegaskan bahwa ada tiga keistimewaan yang dimiliki media pengajaran, yaitu :

- (1) Media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian,
- (2) Media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan, dan
- (3) Media mempunyai kemampuan untuk menampilkan suatu objek atau kejadian yang mengandung makna.

Dalam proses pembelajaran atau latihan sepak takraw dengan menggunakan media dapat memberikan pengaruh yang positif. Menurut Gamayanti (2005)

mengatakan “Anak yang terbiasa bermain dengan media audio-visual terbiasa dengan stimulus 5 komponen, yaitu : gambar, suara, warna, gerakan, dan cahaya.” Maksudnya adalah keleluasaan objek dan kecepatan gambarnya, luas, dan penuh serta banyak efek sinarnya ternyata berpengaruh pada keseimbangan fungsi otak kanan dan otak kiri, karena itu siswa akan lebih mudah mempraktekan gerakan yang dipelajarinya dari video sepak takraw tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Direct Instruction* berbasis Audio Visual terhadap Pemahaman Keterampilan Bermain Sepak Takraw”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dirumuskan, serta untuk memfokuskan permasalahan dalam penelitian maka menjadi masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Direct Instruction* berbasis Audio Visual terhadap Pemahaman Keterampilan Bermain Sepak Takraw?
2. Seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran *Direct Instruction* berbasis Audio Visual terhadap Pemahaman Keterampilan Bermain Sepak Takraw?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan bermain sepak takraw secara khusus :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Direct Instruction* berbasis Audio Visual terhadap Pemahaman Keterampilan Bermain Sepak Takraw.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran *Direct Instruction* berbasis Audio Visual terhadap Pemahaman Keterampilan Bermain Sepak Takraw.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan berkontribusi lebih bagi semua pihak terutama yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, di antaranya :

1. Manfaat Teoritis

Dapat bermanfaat untuk mengembangkan ilmu khususnya dalam pembelajaran sepak takraw.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan menjadi acuan pembelajaran bagi guru agar lebih kreatif dan inovatif untuk pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, selain itu penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran permainan Sepak Takraw maupun pembelajaran lainnya di sekolah.
- b. Bagi siswa, diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih baik, sehingga mampu mendapatkan pemahaman siswa dalam keterampilan bermain sepak takraw.
- c. Bagi Sekolah, diharapkan dapat memberi kontribusi positif dalam mengembangkan model-model pembelajaran dan meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran di sekolah. Dan dijadikan masukan untuk lebih memperhatikan proses pembelajaran di sekolah.